

Ristinolla-luokkaa on testattu yksinkertaisen testiluokan avulla, joka on luotu nimenomaan sitä varten. Peli osoittautui toimivaksi ja testi on helppo toistaa.

Piirturin testaamista varten on olemassa metodi vapaaPiirtaminen(), jossa kaikkia robotin moottoreita voi ohjata manuaalisesti. Tämä mahdollistaa paitsi taiteen luomisen myös itse koneen testaamisen. Metodilla voi varmistaa että kaikki liikkuvat osat ovat kunnossa.

Ohjelma on rakennettu pienissä palasissa siten, että päämetodia on helppo muuttaa testin vaatimalla tavalla. Esimerkiksi kynän korkeus asetetaan erillisellä metodilla *asettaKorkeus()*. Metodin kutsu on helppo poistaa, jos vaikka piirtämiseltä halutaan välttyä paperin säästämiseksi. Toistaiseksi testaus sujuu hyvin lyhyillä tilapäisillä koodinpätkillä.